DUNGEONS & DRAGONS®

имя персонажа

| | | |
|---|---|---|
| Волшебник 1 | Прислужник | |
| класс и уровень | предыстория | имя игрока |
| Высший эльф | Хаотично-доброе | |
| раса | мировоззрение | опыт |

**сила** +0 (10)

**ловкость** +2 (15)

**телосложение** +2 (14)

**интеллект** +3 (16)

**мудрость** +1 (12)

**харизма** −1 (8)

+2 бонус мастерства

- ○ +0 Силы
- ○ +2 Ловкости
- ○ +2 Телосложения
- ● +5 Интеллекта
- ● +3 Мудрости
- ○ −1 Харизмы

спасброски

- ○ +2 Акробатика (Лов)
- ● +5 Анализ (Инт)
- ○ +0 Атлетика (Сил)
- ● +3 Внимательность (Мдр)
- ○ +1 Выживание (Мдр)
- ○ −1 Выступление (Хар)
- ○ −1 Запугивание (Хар)
- ○ +3 История (Инт)
- ○ +2 Ловкость рук (Лов)
- ● +5 Магия (Инт)
- ○ +1 Медицина (Мдр)
- ○ −1 Обман (Хар)
- ○ +3 Природа (Инт)
- ● +3 Проницательность (Мдр)
- ● +5 Религия (Инт)
- ○ +2 Скрытность (Лов)
- ○ −1 Убеждение (Хар)
- ○ +1 Уход за животными (Мдр)

навыки

13 пассивная мудрость (внимательность)

***Владение.*** Кинжалы, дротики, лёгкие арбалеты, длинные луки, длинные мечи, боевые посохи, короткие луки, короткие мечи, пращи

***Языки.*** Общий, Гоблинский, Дварфский, Драконий, Эльфийский

прочие владения и языки

12 КД

+2 инициатива

30 фт скорость

Максимум хитов 8

текущие хиты

временные хиты

Итого 1к6

кость хитов

успехи ○○○

провалы ○○○

спасброски от смерти

| название | бонус атаки | урон/вид |
|---|---|---|
| короткий меч | +4 | 1к6 + 2 колющ. |
| | | |

***Заговоры.*** Вам известны *волшебная рука, луч холода, фокусы* и *электрошок*. Вы можете нкладывать их неограниченно. Описание в книге правил.

***Ячейки заклинаний.*** У вас две ячейки заклинания 1 уровня для накладывания подготовленных заклинаний.

***Подготовленные заклинания.*** Вы можете подготовить четыре заклинания 1 уровня, выбирая из заклинаний, хранящихся в вашей книги заклинаний.

***Книга заклинаний.*** В ней записаны заклинания 1 уровня: *волшебная стрела, доспехи мага, обнаружение магии, огненные ладони, усыпление, щит*. Они описаны в книге правил.

атаки и заклинания

ММ
СМ
ЭМ
ЗМ 5
ПМ

Короткий меч, мешочек с компонентами, книга заклинаний, рюкзак, чернила, писчее перо, 10 листов пергамента, маленький нож, том с исторической информацией, священный символ, книга молитв, обычная одежда, кошель

снаряжение

В общении я употребляю многосложные слова, что создаёт эффект моей эрудированности. Кроме того, я провёл так много времени в храме, что утратил навыки общения с людьми о повседневных вещах.

черты характера

Знание. Путь к силе и самосовершенствованию лежит в знаниях.

идеалы

Книга, которую я ношу с собой, это труд всей моей жизни. Ни одно хранилище не сможет её сохранить, лишь только я.

привязанности

Я готов на всё ради раскрытия новых исторических тайн, которые помогут мне в моих исследованиях.

слабости

***Использование заклинаний.*** Базовой характеристикой при накладывании заклинаний является Интеллект. Сл противостояния вашим заклинаниям — 13. Если вы совершаете атаку заклинанием, ваш бонус атаки равен +5. Подробности смотрите в книге правил.

***Магическое восстановление.*** Изучая свою книгу заклинаний, вы способны восстановить часть магической энергии. Один раз в день вы можете во время короткого отдыха восстановить часть использованных ячеек заклинаний (их суммарный уровень не может превышать половину вашего уровня волшебника, округляя в большую сторону).

***Тёмное зрение.*** На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

***Наследие фей.*** Вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования, и вас невозможно магически усыпить.

***Транс.*** Эльфы не спят. Вместо этого они погружаются в глубокую медитацию, находясь в полубессознательном состоянии до 4 часов в сутки. После такого отдыха вы получаете все преимущества, которые получает человек после 8 часов сна.

***Приют для верующих.*** Будучи верным последователем своего бога, вы уважаемы среди тех, кто разделяет вашу веру. Вы и ваши спутники можете рассчитывать на бесплатное лечение и приют в храмах Огмы. Те, кто разделяют вашу веру, могут обеспечить вам (но только вам) скромное существование. У вас есть связь с храмом Огмы в Невервинтере, где вы некоторое время проживали. Вы всегда можете рассчитывать на помощь жрецов в Невервинтере, но если только это не подвергнет их опасности.

умения и особенности

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

# Эльф

Эльфы это волшебный народ, обладающий неземным изяществом, живущий в мире, но не являющийся его частью. Они живут в местах, наполненных воздушной красотой, в глубинах древних лесов или в серебряных жилищах, увенчанных сверкающими шпилями и переливающихся волшебным светом. Там лёгкие дуновения ветра разносят обрывки тихих мелодий и нежные ароматы. Эльфы любят природу и магию, музыку и поэзию, и всё прекрасное, что есть в мире.

Эльфы способны прожить более 700 лет. События чаще кажутся им забавными, чем волнующими, и ими чаще движет любопытство, чем жадность. Они стремятся быть уединёнными и невозмутимыми от мелких происшествий, верят в дипломатию, и стараются всё разрешить переговорами, избегая проявления жестокости.

Большинство эльфов живёт в маленьких лесных деревнях, спрятанных среди деревьев. Их контакты с другими народами обычно ограничены, но некоторые эльфы всё же преуспели в торговле, выменивая свои товары на металлы, которые эльфы не любят добывать сами.

В Забытых Королевствах ваш народ называют солнечными эльфами. Также могут называть золотыми или рассветными. У солнечных эльфов бронзовая кожа и волосы медного, чёрного или золотистого оттенка. У них золотые, серебристые или чёрные глаза. Ваш народ более отдалён от остальных рас, чем лунные эльфы. Но Огма велел вам отправиться жить среди других рас, покинув убежище собратьев.

Эльфы считаются детьми, пока они не объявят себя взрослыми, где-то вскоре после сотого дня рождения. До этого времени их называют детским именем. Достигая зрелости, эльф выбирает себе новое, взрослое имя. Также каждый эльф носит фамилию, обычно это сочетание нескольких эльфийских слов. Некоторые эльфы, путешествующие среди людей, переводят фамилию на Общий.

**Детские имена:** Ара, Брин, Валь, Дель, Иннил, Лаэль, Мелла, Наэрис, Раэль, Ринн, Силлин, Фанн

**Мужские взрослые имена:** Адран, Берриан, Варис, Галинндан, Куарион, Каррик, Эреван, Иммераль, Паэлиас, Риардон, Совелисс, Терен, Хадарай

**Женские взрослые имена:** Альтеа, Бетринна, Вадания, Валанте, Йелениа, Каэлинн, Квиласи, Ксанафия, Лешанна, Мэриэль, Найвара, Силакви, Тиа

**Фамилии (перевод на Общий):** Амастасия (Звёздный Цветок), Галанодель (Лунный Шёпот), Ильфелкиир (Сверкающий Бутон), Лиадон (Серебряный Лист), Мелиамнэ (Дубовая Пятка), Сианодель (Лунный Ручей)

# Волшебник

Волшебники — адепты высшей маги. Опираясь на тонкие плетения магии, пронизывающей вселенную, волшебники способны создавать заклинания взрывного огня, искрящихся молний, тонкого обмана и грубого контроля над сознанием. Самые могущественные маги способны призвать к себе элементалей из других миров, заглянуть в будущее, или же превратить поверженных врагов в зомби.

# Предыстория

Вы посвятили свою жизнь служению Огме — богу знаний, стараясь, как и он, познать как можно больше о вселенной.

***Личная цель: Очистить осквернённый алтарь.*** Ваш бог позвал вас на новое задание через видения, полученные в трансе. Племя гоблинов обосновалось в древних руинах, которые называются Замок Каменной Пасти, где они осквернили алтарь Огмы. Теперь он посвящён злобному богу гоблинов Маглубиет, и это вызов вашему богу. Алтарь должен быть восстановлен!

Вы уверены, что у Огмы припрятаны для вас могущественные вещи, которые достанутся вам, если вы преуспеете. А видения указывают вам, что Сестра Гараэль, жрица Тиморы, богини удачи, сможет вам помочь в городе Фандалин.

***Мировоззрение: Хаотично-доброе.*** Поиск и добыча знаний превыше всего. Королевства и законы идут на пользу, но до тех пор, пока они дают развитие и процветание знаниям. Тираны, которые мечтают всех подавить и взять под контроль — наихудшее, что может быть. Вы готовы поделиться своими знаниями со всеми, а также применить их, чтобы помочь нуждающимся.

# Получение уровней

Преодолевая препятствия во время приключений, вы будете получать опыт, как описано в книге правил.

С каждым новым уровнем вы будете получать дополнительную Кость Хитов, и добавлять к максимуму своих хитов 1к6 + 2.

С новыми уровнями вы получите доступ к новым заклинаниям. Вы можете подготавливать число заклинаний, равное вашему уровню + ваш модификатор Интеллекта, как показано в приведённой таблице. Вы также будете получать новые ячейки заклинаний.

### Прогресс в использовании заклинаний

| Уровень | Подготовленные заклинания | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 1 | 2 | 3 |
| 2 | 5 | 3 | — | — |
| 3 | 6 | 4 | 2 | — |
| 4 | 8 | 4 | 3 | — |
| 5 | 9 | 4 | 3 | 2 |

# Добавление заклинаний в вашу книгу заклинаний

Каждый раз, когда вы получаете уровень волшебника, вы можете добавить два заклинания волшебника по вашему выбору в книгу заклинаний. Выбирайте из списка заклинаний волшебника в книге правил. Уровень этих заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Во время приключений вы можете найти другие заклинания, которые сможете добавить в книгу заклинаний.

***Копирование заклинания в книгу.*** Если вы находите заклинание волшебника, вы можете добавить его в свою книгу заклинаний, если оно имеет такой уровень, заклинания которого вы можете подготавливать, и у вас имеется свободное время для его расшифровки и копирования.

За каждый уровень заклинания процесс занимает 2 часа и стоит 50 золотых монет. Стоимость представляет собой материальные компоненты, которые вы расходуете на эксперименты с заклинанием, чтобы им овладеть, а также высококачественные чернила для записи текста. После того как вы потратили время и деньги, вы можете подготавливать это заклинание как и свои прочие заклинания.

# 2 уровень: 300 опыта

***Мастер Воплощения.*** Количество золота и времени на копирование заклинаний Воплощения в вашу книгу заклинаний, уменьшается вдвое.

***Построение заклинаний.*** При сотворении заклинания школы Воплощения, воздействующего на других существ, которых вы видите, вы можете выбрать количество существ, равное 1 + уровень заклинания. Выбранные существа автоматически преуспевают в спасбросках от этого заклинания и не получают урона, если по описанию должны получить половину урона от заклинания при успешном спасении.

# 3 уровень: 900 опыта

***Заклинания.*** Теперь вы можете подготавливать и накладывать заклинания 2 уровня.

# 4 уровень: 2700 опыта

***Заклинания.*** Вы изучаете ещё один заговор волшебника на свой выбор.

***Улучшение характеристик.*** Ваш Интеллект становится равным 18, что приводит к следующим эффектам:

- Модификатор вашего Интеллекта теперь +4.
- Сл спасброска от ваших заклинаний увеличивается на 1.
- Ваш бонус атак заклинаниями увеличивается на 1.
- Ваш модификатор спасбросков Интеллекта увеличивается на 1.
- Ваш модификатор навыков, основанных на Интеллекте, увеличивается на 1.

# 5 уровень: 6500 опыта

***Заклинания.*** Теперь вы можете подготавливать и накладывать заклинания 3 уровня.

***Бонус мастерства.*** Ваш бонус мастерства увеличивается до +3, что приводит к следующим эффектам:

- Ваш бонус атаки для оружия, которым вы владеете, и заклинаний, увеличивается на 1.
- Сл спасбросков от ваших заклинаний увеличивается на 1.
- Модификаторы спасбросков и навыков, которыми вы владеете (обозначены знаком ●), увеличиваются на 1.
- Так как модификатор навыка Внимательность увеличивается, значение вашей пассивной Мудрости (Внимательность) увеличивается на 1.


TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.